

空手マスタ

KARATE MASTER

Knock Down BLOW

KARATE MASTER Knock Down Blow, è un esplosivo gioco di combattimenti di Karate a contatto pieno (Kakuto Karate), che ti coinvolgerà non solo in durissimi scontri, ma anche nella preparazione e negli allenamenti necessari ad un Karateka per rafforzare il proprio corpo e il proprio spirito.



REQUISITI MINIMI

Windows Xp / Vista / 7

512 MB di Ram

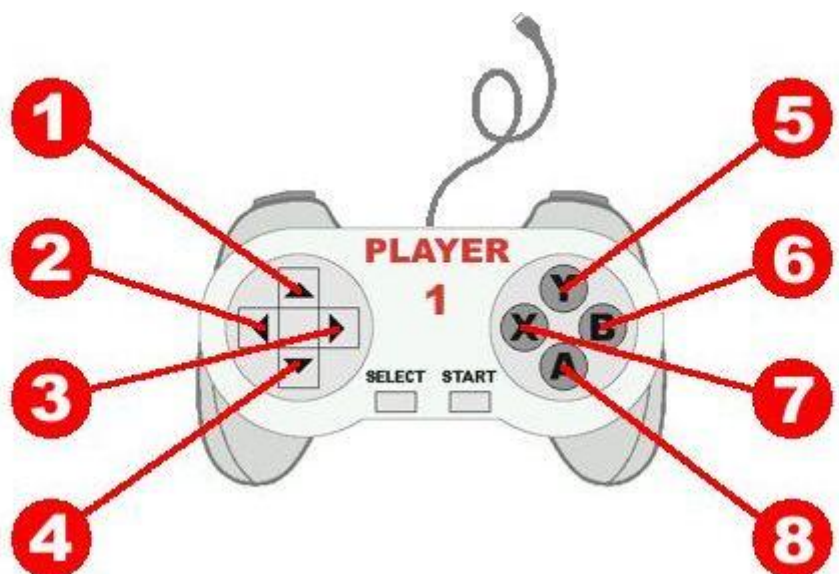
INDICE

CONTROLLER ... 2

SCHERMO ... 3

COMANDI PRINCIPALI ... 4

CONTROLLER



1 Alto. Alza la guardia e direziona i colpi verso l'alto (Jodan).

2 Sinistra. Muove il personaggio a sinistra, guardia media e direziona i colpi medi (Chudan).

3 Destra. Muove il personaggio a destra, guardia media e direziona i colpi medi (Chudan).

4 Basso. Abbassa la guardia e direziona i colpi verso il basso (Gedan).

5 Pugno sinistro. Sferra tecniche di pugno sinistro, veloci ma leggere.

6 Pugno destro. Sferra tecniche di pugno destro, lenti ma pesanti.

7 Calcio destro. Sferra tecniche di calcio destro, lenti ma pesanti.

8 Calcio Sinistro. Sferra tecniche di calcio sinistro, veloci ma leggere.

SCHERMO



1 Punteggio. In caso di parità decreterà il vincitore alla fine del match.

2 Indicatore di Tempo. Indica il tempo restante alla fine del match o round.

3 Indicatore dell'arbitro o Maestro. Proclama l'inizio, la fine o la sospensione dell'incontro.

4 Figura dei danni. Testa, braccia, corpo, gambe, cambiano colore, progressivamente, da verde a rosso a seconda di quanto sono state danneggiate.

5 Livello di KI del Karateka. Maggiore è questo livello e maggiori saranno i danni inflitti all'avversario. Inoltre se il valore è alto c'è una maggiore possibilità che si verifichi un colpo critico.

COMANDI PRINCIPALI

Sferrare Pugni e Calci : Dipende se si sta usando la parte sinistra o destra del corpo (relativi tasti) e dalla direzione dei colpi (Jodan, Chudan, Gedan)

Colpi di alto livello : Devono essere prima appresi nella modalità “Waza”, all’interno del “Dojo”. Sono comunque disponibili nella modalità “Sfida”.

Parare : Dipende dalla direzione in cui si tiene premuta la leva, se alta la guardia sarà impostata **Jodan**. Destra, sinistra, o direzione neutra, la guardia sarà impostata **Chudan**.

Verso il basso, la guardia sarà impostata **Gedan**.

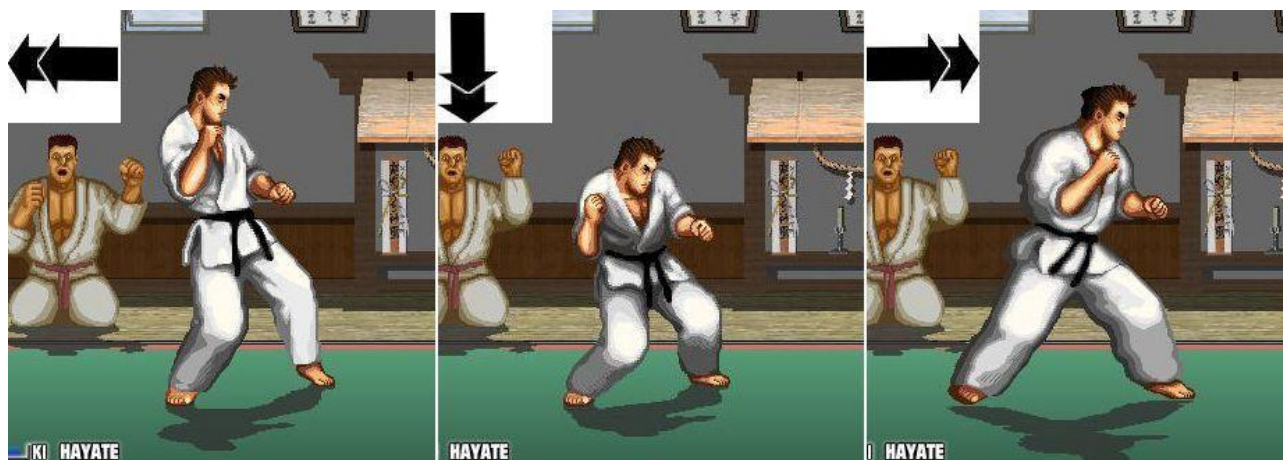


Parata con contrattacco : Ben più difficili da eseguire, questi tipi di parate non solo bloccano l’attacco avversario ma preparano al contrattacco, sono : **Age Uke**, **Soto Uke** e **Gedan Barai**.

Tenere la leva nella direzione desiderata e premere contemporaneamente i due pugni.



Scatto / Schivata : Muovendo due volte rapidamente la leva direzionale, il Karateka schiverà il busto all'indietro, si abbasserà, oppure eseguirà uno scatto in avanti.



Clinch : Per effettuare un clinch muovere la leva compiendo una mezzaluna dal basso verso destra. Una volta afferrato l'avversario sarà possibile sferrargli una ginocchiata (**Hiza Geri**) oppure uno **Shuto**.

Colpo Critico : I colpi critici dipendono da vari fattori, stanchezza del Karateka, livello del KI dell'attaccante e anche casualità.



KARATE MASTER Knock Down Blow © 2010 Crian Soft. All Rights Reserved.



www.criansoft.com